

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)
ASIGNATURA : Tecnologías Digitales (3310)
TIPO DE ASIGNATURA : Práctica
MODALIDAD : Presencial
CURSO ACADÉMICO: 2026-2027
GRUPO: 2627-T1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 2º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: JOSÉ LUIS CARREÑO VILLADA
EMAIL: jlcarreno@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 17:00 horas
INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES : • Licenciado Comunicación Audiovisual (Universidad <i>Universidad Europea Miguel de Cervantes</i>) • Diplomado Magisterio - Especialidad Educación Primaria (Universidad <i>Universidad de Valladolid</i>) • Master universitario: Investigación de Medios de Comunicación como Agente Social e Histórico • Doctorado: Lengua, Literatura y Comunicación (2021) • Y acreditado en la figura de Universidad privada por ANECA (2025) • Y acreditado en la figura de Contratado doctor por ANECA (2025) • Y acreditado en la figura de Contratado doctor por ACSUCYL (2024) • Y acreditado en la figura de Universidad privada por ACSUCYL (2024) • Y acreditado en la figura de Ayudante doctor por ACSUCYL (2024)
EXPERIENCIA DOCENTE : • Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Especialista en comunicación audiovisual)
EXPERIENCIA PROFESIONAL : • Tiene experiencia en el ámbito profesional de 4 años en el sector Privado (Operador de cámara) • Tiene experiencia en el ámbito profesional de 2 años en el sector Privado (Técnico de Sonido) • Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Producción y gestión de espectáculos) • Tiene experiencia en el ámbito profesional de 1 año en el sector Privado (Producción Audiovisual)
EXPERIENCIA INVESTIGADORA : • 6 años (Proyectos Retención del talento: Proyecto Raíces (2025/2026); Proyecto Museos Olvidados (2023/2024); Proyecto Arte Patrimonial (2018/2020). Publicaciones: Carreño Villada, J. L., Monsalvo, M. Á. D., & Iglesias, M. L. (2024). Cobertura televisiva del fallecimiento de Isabel II a través de redes sociales. In <i>Conexiones digitales: la revolución de la comunicación en la sociedad contemporánea</i> (pp. 491-511). McGraw Hill España. López-Iglesias, M., Tapia-Frade, A., & Carreño Villada, J. L. (2024). Identidad Visual de Museos de Arte Contemporáneo en Facebook, Instagram y Web: Un Análisis Comparado. <i>VISUAL REVIEW</i>.

International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual, 16(2), 67-80. Monsalvo, M. Á. D., & Carreño Villada, J. L. (2023). Estrategias colaborativas en la enseñanza metodológica de radio y televisión. In Cortocircuitos reflexivos en comunicación (pp. 153-162). Servicio de Publicaciones. Carreño Villada, J. L., Díaz Monsalvo, M. Á., & López Iglesias, M. (2023). El comportamiento de las televisiones autonómicas en redes sociales: el caso de Facebook. Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación, 62, 123-142. Díaz Monsalvo, M. Á., & Carreño Villada, J. L. (2023). El perfil competencial en la radio: una propuesta de actualización a los cambios generacionales. Zer: Journal of Communication Studies/Revista de Estudios de Comunicación/Komunikazio Ikasketen Aldizkaria, 28(54). Carreño Villada, J. L., & Monsalvo, M. Á. D. (2023). El alumno como generador de contenido audiovisual en la narración transmedia. In Cortocircuitos reflexivos en comunicación (pp. 47-56). Servicio de Publicaciones. Iglesias, M. L., & Carreño Villada, J. L. (2023). La casa de papel. Conexión entre Netflix y audiencia. In Encrucijada del audiovisual en la era de lo virtual (pp. 609-627). McGraw Hill España. Iglesias, M. L., Carreño Villada, J. L., & Díaz-Chica, Ó. (2023). Relaciones del consumo persuasivo en la sociedad digital y la cultura participativa. [Rm] Revista Multidisciplinar, 5(2), 41-55. López Iglesias, M., Santos Fernández, D., & Carreño Villada, J. L. (2022). Experiencia del uso de las TIC con nativos digitales. Carreño Villada, J. L., & Monsalvo, M. Á. D. (2020). La realización de cortometrajes como parte del aprendizaje colaborativo en el modelo educativo transversal. In El cortometraje: valoración y grandeza del formato (pp. 247-263). Carreño Villada, J. L., & Díaz Monsalvo, M. Á. (2019). Tiempo Muerto, estudio de caso de un proyecto transmediático para la consecución de competencias universitarias. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, 46, 66-91.)

OTROS DATOS CV :

Durante años sujeto al mundo de la televisión, en el ámbito de la televisión y producción local tanto en funciones de redacción como de operador de cámara, así como realizador para las dos temporadas de "4 Gaming Station" de la televisión de Murcia.

El docente ha participado en diferentes cortometrajes subvencionados por la Junta de Castilla y León y en los últimos años ha ganado junto a otros docentes de la UEMC un reconocimiento en el Festival Internacional de Arquitectura y Cine con el micrometraje "In memoriam" y el Premio Periodismo Provincia de Valladolid por el proyecto de "Arte Patrimonial" emitido por La 8 de CyL y ha sido el productor musical del cortometraje preseleccionado para la 38 edición de los Premios Goya "Un día más" del director Juan Carrascal Iñigo.

El docente ha formado parte de varios largometrajes y trabajado, como ayudante de sonido, durante 2 años para la empresa de sonido MEG en el Auditorio Miguel Delibes y como técnico de sonido y gestor cultural en diferentes eventos y asociaciones a lo largo de su carrera profesional.

Además, el docente está ligado a la escena cultural de la ciudad con movimientos vinculados a la música endirecto en la ciudad de Valladolid ganando dos premios por su gestión dentro del ámbito cultural.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC3 - Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC4 - Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO3.1 - Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- CO3.2 - Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la comunicación audiovisual.

- CT3.1 - Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- HD3.1 - Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación audiovisual.
- HD3.2 - Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- SC3.1 - Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SC3.2 - Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- CO4.1 - Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO4.2 - Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- CT4.1 - Desarrollar la capacidad creativa y productiva desde una actitud ética y responsable.
- HD4.1 - Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- HD4.2 - Analizar y desarrollar piezas audiovisuales desde cualquiera de sus fases de producción.
- SC4.1 - Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- SC4.2 - Desempeñar la producción audiovisual atendiendo a su potencial creativo y de calidad.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Tecnologías digitales aporta al alumno conocimientos en cuanto a maquetación y diseño más convencional hasta las nuevas tecnologías que se emplean en la actualidad periodística, publicitaria y de la comunicación audiovisual.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Maquetación y autoedición: diseño periodístico, audiovisual y publicidad.

De los medios tradicionales a la web: diferencias en las estrategias y técnicas de redacción y publicación.

Familias y estilos tipográficos.

Nuevas tecnologías y diseños en la actualidad periodística, publicitaria y de la comunicación audiovisual.

Utilización de plataformas digitales. Manejo y uso de equipamiento digital (mesas de vídeo y/o audio).

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Recursos multimedia
- **Recursos tecnológicos :** Plataformas de aprendizaje en línea, Software especializado, Herramientas de presentación
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Módulo 1: Equipamiento audiovisual y técnicas de captación

1.1 Cámaras digitales

- 1.1.1 Tipos y características
- 1.1.2 Manejo manual: ISO, obturador y enfoque

1.2 Técnicas de encuadre y movimiento de cámara

- 1.2.1 Planos y tipos de encuadre
- 1.2.2 Movimientos básicos y su narrativa

1.3 Grabación de sonido

- 1.3.1 Tipos de micrófonos
- 1.3.2 Técnicas de captura y grabación

1.4 Planificación técnica en plató

- 1.4.1 Diseño del plató y logística
- 1.4.2 Coordinación de equipos y roles técnicos
- 1.4.3 Diseños de grabación tipo a una sola cámara
- 1.4.4 Diseños de grabación tipo a varias cámaras
- 1.4.5 Uso básico de mesas de vídeo y audio

1.5 Sincronización multicámara

- 1.5.1 Técnicas para grabación simultánea
- 1.5.2 Edición y sincronización de material audiovisual

Módulo 2: Edición digital y diseño de contenidos multimedia

2.1 Captura y organización de material audiovisual

- 2.1.1 Introducción a la autoedición digital
- 2.1.2 Importación y clasificación de archivos
- 2.1.3 Métodos de backup y seguridad

2.2 Edición de vídeo

- 2.2.1 Adobe Premiere Pro: herramientas básicas
- 2.2.2 DaVinci Resolve: edición y corrección de color

2.3 Edición y mezcla de sonido

- 2.3.1 Ajuste de niveles y eliminación de ruido
- 2.3.2 Integración de efectos básicos

2.4 Diseño gráfico aplicado al vídeo

- 2.4.1 Creación de títulos y lower thirds
- 2.4.2 Fundamentos de la maquetación
- 2.4.3 Animación ligera para elementos gráficos

Módulo 3: Publicación digital y plataformas

3.1 Adaptación de contenidos para redes y plataformas

- 3.1.1 Formatos recomendados
- 3.1.2 Diseño responsive y accesibilidad
- 3.1.3 Impacto de plataformas digitales en periodismo
- 3.1.4 Influencia en publicidad y comunicación audiovisual

3.2 Estrategias de publicación digital

- 3.2.1 Uso de etiquetas y metadatos
- 3.2.2 Posicionamiento y viralización

3.3 Plataformas de publicación

- 3.3.1 YouTube
- 3.3.2 Instagram y TikTok
- 3.3.3 Otras plataformas emergentes

Módulo 4: Introducción a la convergencia y el ecosistema digital

4.1 Sociedad de la información y cultura digital

- 4.1.1 Conceptos básicos de sociedad de la información
- 4.1.2 Impacto social y cultural de la digitalización

4.2 Convergencia mediática

- 4.2.1 Definición y características

- 4.2.2 Ejemplos de convergencia en medios actuales

4.3 Ecosistemas digitales

- 4.3.1 La web como plataforma de contenido
- 4.3.2 Redes sociales y plataformas digitales
- 4.3.3 Interacción entre plataformas y usuarios

4.4 Transición de medios tradicionales a digitales

- 4.4.1 Breve historia de los medios digitales
- 4.4.2 Medios tradicionales vs. digitales: diferencias y retos
- 4.4.3 Nuevas formas de consumo y producción de contenidos
- 4.4.4 Introducción a la tipografía digital

La secuenciación de estos contenidos

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Steven Ascher; Edward Pincus (2012): The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age. Penguin Publishing Group. ISBN: 9780452297289
- Kindem, Gorham | Musburger, Robert B. (2007): Manual de producción audiovisual digital . Omega . ISBN: 9788428214339
- Bestard Luciano, Maria (2014): Realización audiovisual. UOC. ISBN: 9788490291146
- Fran Mateu (2024): Fundamentos teóricos de la edición y el montaje audiovisual. Universidad Miguel Hernández de Elche. ISBN: 978-84-18177-76-7
- José Martínez Abadía y Pere Vila Fumàs. (2009): Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos . Papeles de Comunicación. ISBN: 9788449316548
- Carlos Pecker Pérez de Lama (2012): Diccionario técnico de la comunicación audiovisual . Fragua. ISBN: 9788470744839
- Eves Derral (2024): YouTube. La fórmula mágica. Cómo usar el algoritmo para aumentar las visualizaciones, crear una audiencia y generar más ingresos. ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441549104

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

- Documentales, productos televisivos, proyectos audiovisuales de diversa índole, relacionados con la materia y con el ámbito periodístico que se indicarán en el aula cuando corresponda.
- Revistas especializadas en nuevas tecnologías digitales.
- Artículos de prensa impresa o digital.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Práctica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La metodología en esta asignatura se dividirá en sesiones teóricas y prácticas, las sesiones teóricas, denominadas también clases magistrales, serán de exposición oral por parte del profesor siendo acompañadas con presentaciones en powerpoint y contenido audiovisual.

MÉTODO DIALÉCTICO:

En las sesiones prácticas y laboratorio se trabajará entorno a talleres y seminarios donde se pondrán de manifiesto el proceso de creación de piezas audiovisuales del ámbito de la ficción y el informativo. Estos talleres y seminarios son imprescindibles para llevar a cabo el trabajo de fin de curso, la creación de un programa televisivo.

En estas diferentes sesiones se pondrá de manifiesto las dificultades encontradas en los procesos de grabación y edición audiovisual, destacando el uso y aprendizaje de destrezas a través de software específico como el uso de Adobe Premiere o el manejo fluido de cámaras JVC.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Será de gran importancia el trabajo en grupo. Los alumnos deberán ser capaces de crear piezas audiovisuales con un sistema que conjuga la autonomía a la hora de editar piezas con el trabajo en grupo en el proceso de producción audiovisual. Después de cada práctica se fomentará el debate a través del visionado de estas piezas para que todos puedan aprender de los errores y aciertos de sus compañeros, poniendo, así, de manifiesto la labor heurística.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

CALENDARIO

BLOQUE 1: CAPTACIÓN Y EDICIÓN BÁSICA (Semanas 1-3 aprox.)

Contenidos:

- Módulo 1: Equipamiento audiovisual y técnicas de captación (1.1, 1.2, 1.3)
- Módulo 2: Edición digital (2.1, 2.2, 2.3)

Práctica asociada:

- Práctica 1: Grabación y edición de recursos + voz en off
- Entrega aproximada: Semana 3-4

BLOQUE 2: PRODUCCIÓN INFORMATIVA Y ADAPTACIÓN DIGITAL (Semanas 4-7 aprox.)

Contenidos:

- Módulo 2: Edición digital (2.4) - Diseño gráfico aplicado al vídeo
- Módulo 3: Publicación digital y plataformas (3.1, 3.2, 3.3)
- Módulo 4: Introducción a la convergencia (4.1, 4.2)

Práctica asociada:

- Práctica 2: Grabación, edición de noticias y adaptación a formatos digitales
- Entrega aproximada: Semana 7-8

BLOQUE 3: FORMATOS CONVERSACIONALES Y MULTICÁMARA (Semanas 8-10 aprox.)

Contenidos:

- Módulo 1: Equipamiento audiovisual (1.5) - Sincronización multicámara
- Módulo 4: Introducción a la convergencia (4.3, 4.4)

Práctica asociada:

- Práctica 3: Grabación y edición de entrevistas (Edición multicámara)
- Entrega aproximada: Semana 10-11

BLOQUE 4: REALIZACIÓN EN PLATÓ (Semanas 11-15 aprox.)

Contenidos:

- Módulo 1: Equipamiento audiovisual (1.4) - Planificación técnica en plató (completo)

Práctica final:

- Programa de televisión: Realización grupal en plató con mesa de realización (Tricaster)
- Entrega aproximada: Semana 15

NOTAS SOBRE LA PLANIFICACIÓN:

- La distribución temporal de los contenidos podrá ajustarse según el ritmo de aprendizaje del grupo y las necesidades técnicas detectadas durante el curso.
- El bloque de realización en plató requiere un mínimo de 5 semanas para el aprendizaje progresivo de la mesa de realización, por lo que su inicio podrá adelantarse o retrasarse según el avance de las prácticas anteriores.
- Las prácticas se entregarán a través de OneDrive y Moodle según las fechas que se indiquen en el aula.
- La asistencia a las sesiones prácticas de plató es obligatoria para poder participar en los trabajos grupales.
- El calendario podrá verse modificado para la generación de la práctica final en función del avance de los alumnos en el manejo de los recursos técnicos.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Grabación y edición de recursos			X														X	Ejecución de prácticas:8%		
Grabación y edición de recursos y totales y adaptación al medio digital					X												X	Ejecución de prácticas:8%		
Grabación y edición de entrevistas (tradicional y adaptación)								X									X	Ejecución de prácticas:8%		
Programa de televisión															X		X	Pruebas orales:10% Ejecución de prácticas:20%		
Prueba teórica específica La parte correspondiente a técnicas de observación será de evaluación continua a lo largo del curso.																X	X	Pruebas escritas:35% Técnicas de observación:5%		
Entrega de guiones y escaleta													X				X	Pruebas escritas:2% Pruebas orales:2% Ejecución de prácticas:2%		

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

ACTIVIDADES DESARROLLADAS

El 5% relacionado con técnicas de observación está sujeto a las siguientes ítems de rubrica:

Participación activa - Actitud y disposición en el aula - Escucha y respeto a los demás - Puntualidad y asistencia activa

1. Grabación y edición de recursos

Descripción desarrollada: Actividad práctica introductoria centrada en el manejo de equipos de grabación y software de edición digital. El estudiante aprenderá los fundamentos técnicos de la captura de material audiovisual: configuración de cámara, iluminación básica, captación de sonido y composición de imagen. Posteriormente, aplicará técnicas de edición no lineal utilizando software profesional (Adobe Premiere, DaVinci

Resuelve o similar) para organizar, cortar y montar los recursos grabados. Se trabajarán conceptos de resolución, formatos de exportación y flujo de trabajo digital. La evaluación se basará en la entrega de un ejercicio práctico que demuestre el dominio de las herramientas de grabación y edición básica (EP: 8%).

2. Grabación y edición de recursos y totales

Descripción desarrollada: Actividad práctica de nivel intermedio que amplía las competencias técnicas adquiridas en la actividad anterior. El estudiante deberá grabar y editar material audiovisual más complejo, incorporando la gestión de múltiples pistas de audio y vídeo, transiciones, efectos básicos, corrección de color y mezcla de sonido. Se introducirá el concepto de "totales" en el contexto de producción audiovisual: tipos de planos y recursos de apoyo que contextualizan la narrativa visual. El alumno desarrollará un proyecto práctico que integre todos estos elementos, demostrando capacidad para gestionar un flujo de trabajo de postproducción completo. La evaluación contemplará la calidad técnica y creativa del producto final entregado (EP: 8%).

3. Grabación y edición de entrevistas: multicámara fuera de plató (tradicional y digital)

Descripción desarrollada: Taller práctico especializado en la producción de entrevistas en formato audiovisual con técnica multicámara. El estudiante aprenderá las técnicas específicas de grabación de entrevistas: planificación de preguntas, dirección de entrevistados, gestión de la iluminación para retrato, captación de audio en exteriores e interiores, uso de múltiples cámaras y formato de edición multicámara. En la fase de edición, se trabajará la construcción del discurso audiovisual mediante el montaje de respuestas, inserción de recursos de apoyo, y creación de ritmo narrativo. Se compararán formatos tradicionales (entrevista periodística clásica) con formatos digitales contemporáneos (entrevistas para web, podcasts con vídeo, formatos para redes sociales). La evaluación se realizará mediante la entrega de una entrevista completa editada (EP: 8%).

4. Programa de televisión

Descripción desarrollada: Actividad culminante del curso que integra todas las competencias técnicas y creativas desarrolladas. Los estudiantes, organizados en equipos de producción, deberán concebir, planificar, grabar y editar un programa de televisión completo de duración determinada. El proyecto incluirá: desarrollo del concepto y formato, elaboración de guion técnico y literario, escaleta de contenidos, dirección de cámara, presentación en plató, manejo de mesa de realización a través del sistema TriCaster y uso de Black Magic Mini Studio G2 y postproducción completa con gráficos, música y efectos. La actividad simula un entorno profesional de producción televisiva, requiriendo coordinación de roles (director, presentador, técnico de sonido, editor, etc.). La evaluación tendrá un peso significativo en la nota final, considerando: la calidad del programa entregado (EP: 20%) y la realización audiovisual del proyecto en grupo, ejerciendo diferentes roles (PO: 10%).

5. Prueba teórica específica

Descripción desarrollada: Examen teórico-práctico final que evalúa los conocimientos conceptuales y técnicos adquiridos sobre tecnologías digitales aplicadas a la comunicación audiovisual. La prueba constará de preguntas sobre: fundamentos de la imagen y sonido digital, formatos y codecs, flujos de trabajo de producción y postproducción, equipamiento técnico, normativas y estándares de la industria, y tendencias actuales en tecnologías digitales. Incluirá tanto cuestiones teóricas como ejercicios prácticos de análisis técnico de materiales audiovisuales.

Esta prueba constará de dos partes: preguntas tipo test y preguntas cortas a desarrollar en las que se podrá incluir algunas derivadas de todo el material facilitado en el aula incluidos seminarios, trabajos en grupo, uso de softwares específicos... El alumno deberá superar la parte relativa a las preguntas cortas y será el test lo que determine su nota. **Dicha prueba tiene un valor del 35% sobre su nota final.**

Nota importante: La parte correspondiente a técnicas de observación (TO: 5%) será evaluada de forma continua a lo largo del curso, considerando la participación activa en clase, el manejo de equipos durante las sesiones prácticas, la actitud profesional en el trabajo colaborativo y la evolución en el dominio técnico demostrado. Esta evaluación continua se sumará a la prueba escrita final (PE: 35%) para completar este bloque

evaluativo.

6. Entrega de guiones y escaleta

Descripción desarrollada: Actividad de planificación y preproducción del programa de televisión que se desarrollará en la actividad final. El estudiante deberá entregar la documentación técnica necesaria para la producción: guion literario (diálogos y acciones), guion técnico (planos, movimientos de cámara, indicaciones de sonido), y escaleta detallada con la estructura temporal del programa. Esta fase de planificación es fundamental para garantizar una producción organizada y eficiente. Se evaluará la coherencia entre los documentos, la viabilidad técnica de lo planteado, y la creatividad en la propuesta. La evaluación se distribuye en: calidad de los documentos escritos entregados (PE: 2%), presentación oral de la propuesta al grupo explicando las decisiones de guion (PO: 2%), y adecuación técnica de la escaleta para su posterior producción (EP: 2%).

OTRAS OBSERVACIONES

La asistencia a las clases prácticas relacionadas con las tareas de realización son obligatorias. Dos faltas de asistencia implicarán no poder participar en los trabajos grupales y, por lo tanto, la parte práctica de la asignatura estará suspensa.

Para superar el curso es requisito imprescindible superar tanto la parte teórica de la asignatura como la parte relacionada con seminarios, trabajos en grupo y trabajos individuales.

En el porcentaje de cada práctica se valorará un tanto por ciento conceniente a la ejecución de práctica así como la capacidad del alumno para desenvolverse frente a la cámara o capacidad de locución como prueba oral.

Las prácticas se entregarán a través de One Drive y Moodle y en el caso de no sacar al menos un 5 podrá volver a entregar la práctica una vez más para poder obtener el aprobado. La segunda vez que se entregue la práctica el alumno solo podrá obtener una nota máxima de 5 y tendrá 10 días desde que se suba la primera nota. No se recogerán prácticas fuera de los días marcados.

El plagio total o parcial en prácticas o trabajos al igual que más de tres faltas de ortografía supondrá un suspenso en la actividad. Esto se aplica también a la creación de rótulos.

Sólo se procederá a la realización de la media habiendo superado 5 puntos sobre 10 de la parte correspondiente a la prueba de evaluación teórica.

El uso **inapropiado** de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En el caso de la convocatoria extraordinaria pueden darse diferentes casos:

• **No haber aprobado la parte teórica en la convocatoria ordinaria:** En este caso el alumno deberá superar la prueba teórica, en la fecha prevista, en las mismas condiciones que en la convocatoria ordinaria.

• **No haber superado la parte práctica en la convocatoria ordinaria pero sí la teoría:**

En este caso el alumno, durante la SEMANA AMARILLA, deberá entregar los siguientes materiales y tendrá que superar una prueba práctica:

• Grabación y edición de recursos

• Grabación y edición de noticias con adaptación al medio digital

• Grabación y edición de entrevistas en formato multicámara

• Prueba práctica, fecha por determinar, sobre el funcionamiento de la mesa de edición de vídeo y la colocación de los elementos dentro del plató. Cableado de elementos de la cámara, carga de croma en

Tricaster, operaciones de colorimetría, uso de mesa de sonido, lanzamiento de VTRs, preparación de dobles pantallas...

·No haber superado ni la parte teórica ni la práctica en la evaluación ordinaria.

En este caso el alumno deberá enfrentarse a una prueba teórica específica, fijada en el calendario, en el siguiente formato:

·10 preguntas de respuesta corta, es indispensable superar 5 para validar el test.

·50 preguntas tipo test, es obligatorio contestarlas todas, cada fallo resta 0,2. El test determinará la nota del alumno.

En este caso el porcentaje de nota corresponderá con el 35% de su nota final.

·Prueba práctica en dos partes:

Parte 1: Sobre el funcionamiento de Tricaster y la colocación de los elementos dentro del plató. Cableado de elementos de la cámara, carga de croma en Tricaster, operaciones de colorimetría, uso de mesa de sonido, lanzamiento de VTRs, preparación de dobles pantallas...

Parte 2: El alumno deberá generar una noticia de 1:30 con totales, off y recursos. Deberá contener plano estáticos y en movimiento. El alumno contará con dos horas para generar el material, editarlo y exportarlo. (17% de su nota final)

En este caso el alumno, durante la SEMANA AMARILLA, deberá entregar los siguientes materiales:

- Grabación y edición de recursos
- Grabación y edición de noticias con adaptación al medio digital
- Grabación y edición de entrevistas en formato multicámara

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Práctica	37 %	12 %	46 %	5 %